МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Глек Єлизавета Андріївна

ДИЗАЙН ГРИ “МІСТО СПОГАДІВ”

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____ Є. А. Глек

Керівник: Огурцов Сергій Леонідович
викладач

Харків–2025

ЗМІСТ

ЗМІСТ **2**
ВСТУП **3**
РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ **6**
1.1. Відеогра “Alder's Blood”. 6
1.2. Відеогра “Deep Sky Derelicts”. 7
1.3. Відеогра “Disco Elysium”. 7
1.4. Відеогра “Mutant year zero”. 8
1.5. Відеогра “Project Zomboid”. 9
1.6. Серія ігор “S.T.A.L.K.E.R.” 10
1.7. Відеогра “Slay the Spire ”. 11
1.8. Серія ігор “The Darkest Dungeon”. 11
1.9. Відеогра “The Last of Us”. 12
1.10. Відеогра “The Long Dark” 12
1.11.Серія ігор “The Walking Dead” 13
РОЗДІЛ ІІ. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ **14**
2.1. Концепція роботи та структура відеогри “Місто спогадів”. 14
2.2. Стилістична концепція відеогри “Місто спогадів”. 15
2.3. Технічні характеристики та особливості відеогри “Місто спогадів”. 16
2.4. Звукове рішення відеогри “Місто спогадів”. 16
ВИСНОВКИ **17**
ЛІТЕРАТУРА **18**
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІ **20**
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК **27**
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ **34**

ВСТУП

Індустрія сучасних відеоігор зазнає постійних динамічних змін, впливаючи таким чином на сферу цифрового мистецтва і мультимедійного дизайну. Ігри стали не лише середовищем розваги та відпочинку, а й потужним засобом самовираження та комунікації. Великий спектр жанрів дозволяє розробникам експериментувати з механіками гри, наративними елементами та візуальними стилями задля досягнення повного занурення у внутрішній світ гри.

Українська гейм-індустрія має рясний потенціал, бо має проєкти, що стали відомими на весь світ: «BIGFOOT», «Crable», «No one lives under the lighthouse», «Sherlock Holmes», «S.T.A.L.K.E.R.», «The Sinking City». Більшість українських розробок фокусуються на загальноприйнятих міжнародних стилях, зрідка приділяючи достатню увагу локальній культурі та унікальному візуальному стилю українських міст.

Виживання є одним з найрозповсюджених жанрів у просторі міжнародних ігор, зокрема, виживання у постапокаліптичному світі. У таких іграх світ дозволяє зануритись в атмосферу експериментальних станів, де гравець розвиває навички стратегічного мислення, за умов обмежених ресурсів та необхідності кооперуватись. Ігри напрямку зомбі-апокаліпсис часто мають глибоку напружену та тривожну атмосферу, де унікальні механіки боротьби із загрозою дозволяють гравцям максимально зануритися у світ після будь якої умовної катастрофи. Численні дослідження, зокрема Оксфордського університету [14] показали, що час, проведений за грою, може покращити не лише самопочуття але й стан психічного здоров’я, однак для багатьох гравців-українців, що насолоджуються атмосферою апокаліптичного світу у сучасних реаліях, стан занепокоєння, під час гри, може стати проблемою.

Актуальність даного проєкту полягає у створенні ігрового простору, що орієнтується на автентичності сучасного українського середовища. Унікальна гра у жанрі зомбі-апокаліпсису, що не буде сприяти погіршенню психологічного стану гравця та задовільнить його потребу у естетиці постапокаліптичного світу. Проект є актуальним у час, коли потрібно знайти баланс між доречністю продукту та запитами аудиторії. Безпосередньо ринок ігор про зомбі демонструє стабільне щорічне зростання у вигляді 9,2%[1], формуючи впливовий сегмент глобальної ігрової індустрії. Основними рушіями цього зростання є технологічний прогрес (особливо в AR/VR), популярність жанру жахів, розширення мобільного геймінгу та інтеграція багатокористувацького досвіду. Однак разом з цим, ринок стикається з численними викликами: перенасичення контентом, регуляторні обмеження щодо насильства, потреба в локалізації та висока конкуренція. Популярність рольових ігор у жанрі горор, а саме з наявністю зомбі, пояснюється тим, що гравцеві надається змога глибоко залучити себе в процес гри через поєднання яскравої візуальної естетики, напружених викликів і глибокого емоційного занурення. Однак, гравці цінують не лише графіку, звуки та анімацію, але й аспекти сюжету, залучення фантазії, можливості досліджувати світ та відчувати емоційний зв’язок з персонажами. Чим краще сюжет сприяє зануренню в гру, тим більше гравець хоче проводити часу в ній, рекомендує продукт і готовий витратити гроші на неї. Дослідження показало [2], що естетичний та психологічний досвід мають вагомий вплив на ігровий процес, а зомбі рольові відеоігри поєднують у собі все що робить гру захопливою: атмосферу, історію, виклики, взаємодію та залучення фантазії. Саме цим пояснюється їхня стійка популярність у гравців усього світу.

Новизна полягає в переосмисленні ігор жанру виживання на прикладі створення проєкту що поєднує атмосферу зомбі-апокаліпсису та естетику

українського містечка, з особливостями його архітектури, побутових деталей та локальної історії. Проєкт використовує не лише традиційний сетинг хаосу після спалаху смертельного вірусу, що перетворює людей на зомбі, а зосереджується на атмосфері українського міста та його культурних реаліях, специфіці взаємодії жителів, зводячи до мінімуму бойові сцени.

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Відеогра “Alder's Blood”.[1]

Тактична ізометрична стратегічна гра з боями, заснованими на стелсі, елементами RPG[2], крафтом, збиранням і управлінням ресурсами, дослідженням світу та насиченим сюжетом що була випущена 2019 року.

Суть гри полягає у відіграванні за персонажа лідера загону мисливців, які боряться з силами темряви. Кожна з місій вимагає до трьох мисливців, кожен з яких має особисті шкали характеристики, що витрачаються в залежності від дій: пересування по карті, атака чи то використання предметів. Також, надається можливість розбивати табір поза боєм і призначати мисливців на варту, пошук припасів чи створення предметів для захисту. Важливо зазначити, що мисливці не відновлюють здоров'я після бою, тому гравці також можуть дати їм відпочити та відновитися.

Як наголосив Алекс Сівек головною концепцією світу є природоподібні сили невідомого походження, що намагається захопити все, що створило людство. Оточуючий світ Вікторіанської епохи змінився під впливом, містичних рослин що заполонили кожен людський витвір.

Гра була обрана як аналог для залучення схожої систему взаємовідносин з NPC[3] і фракціями. Гравець матиме можливість впливати на динаміку відносин своїми діями, що потенційно матиме вплив в майбутньому. Вигляд мапи через інтерактивне зображення міста де можна здійснювати торгівлю, обмін, ремонт.

---

[1] https://store.steampowered.com/app/820020/Alders_Blood_Definitive_Edition/

[2] Рольова відеогра — жанр відеоігор, що полягає в управлінні персонажем чи групою персонажів, які досліджують ігровий світ, виконують різноманітні завданнята розвиваються, слідуючи сюжету.

[3] Негра́льний персонаж або некерований гравцем персонаж — персонаж в комп'ютерних і настільних рольових іграх, керований програмою або майстром.

1.2. Відеогра “Deep Sky Derelicts”.[4]

Гра 2018 року випуску є комбінацією покрокової стратегії та рольової гри збагачена картковими боями. Керування команди з трьох найманців полягає в дослідженні занедбаних інопланетних кораблів, задля вдосконалення свого спорядження. Гра виконана у характерному ретро-футуристичному стилі коміксів. Ви повинні постійні бути переконаним що у вас завжди залишається достатньо сил для повернення до точки виходу з корабля.

За стилем проєкт схожий на Darkest Dungeon — обидві гри підкреслюють важливість менеджменту ресурсами, включають керування групою персонажів із різними класами та ролями та покроковий бій, що вимагає прийняття тактичних рішень.

Ця гра була обрана аналогом для диплому через запровадження системи збирання предметів що потребуватиме відповідних навичок та наражає гравця на ризик або ж сюжетну ситуацію. Також, введення схожої системи обмеженої енергії, що змушує використовувати привали, їжу, тепло та воду для відновлення, це додає реалістичності, можливості перепочити від пригод. Хорошим методом розкриття історії ігрового світу є використання діалогу з персонажами гри, ця ідея буде виконана у вигляді шматків журналу, або схожих особистих речей, деталей у соціальних взаємодіях або ж періодичних повідомленнях в радіо. Запозиченою також буде механіка гри під час бою, а саме використання карток з діями.

[4] https://store.steampowered.com/app/698640/Deep_Sky_Derelicts/

1.3. Відеогра “Disco Elysium”.[5]

Детективна, нуарна рольова гра 2019 року випуску, події якої розгортаються в колись великому мегаполісі, що тепер пронизаний бідністю, політичними заворушеннями та привидами минулого. Гра використовую стару механіку настільних ігор по типу Dungeon & Dragons та поєднує її з жахливою історією що потрібує розслідування. Гравцю надається роль детектива, який прокидається від найгіршого похмілля, яке можна собі уявити, насправді, настільки поганого похмілля, що воно повністю стерло його пам’ять, залишаючи у постійному стані амнезії посеред триваючого розслідування вбивства. Аби розкрити справу та пригадати ким гравець є і що робить, йому доводиться працювати з новим партнером. Просуваючись вулицями величного але втомленого Ревашолю, гравець вирішує яким поліцеським-детективом він має стати, його характер будується в залежності від настрою під час спілкування з часто проблемними та важкими мешканцями міста. Оточення світу наповнене стилізованими будівлями та об’єктами архітектури. Загалом стиль навіює важкий, навіть депресивний настрій під час проходження.

Аналогом гра виступила як приклад ізометричної рольової відеогри. Також, залучення до ситуацій що вимагають рішення, шансу вдалого виконання обраної дії. Гравцю надаватиметься можливість під час сюжетних або ситуативних моментів викинути кубики, які керуватимуться характеристикою та рівнем навичок для досягнення результату. Формування особистості персонажа та його репутацію в залежності від рішень.

[5] https://discoelysium.com/

1.4. Відеогра “Mutant year zero”.[6]

Mutant year zero 2018 року – покрокова тактична рольова відеогра заснована на однойменній настільній грі. На відміну від аналогів, гра частково позбавляє характеру стратегічної гри, чергуючи дослідження територій у режимі реального часу та тактичний бій. Гравцеві доводиться комбінувати вміння стелсу[7] та планування майбутніх кроків перед боєм. Гра переносить гравця у цікавий світ пост-апокаліпсису, де більшість людства загинула. Гра полягає в керуванні загоном сталкерів-мутантів із особливими здібностями задля забезпечення поселення людей що вижили. Світ розбитий на великі території, які загін гравця, що складається до трьох персонажів досліджує, шукаючи брухт для обміну або вишуковуючи ворогів що бажають їхнього винищення.

Зазначені раніше ігри жанру тактики концентрувались на логіці, розрахунках та вимушених, Mutant year zero є хорошим аналогом того що від гравця залежить як пройти гру, залучаючи персонажів до бою, чи обираючи пройти гру в пошуках брухту. Крім цього, як аналог гру використовуємо завдяки характерній атмосфері пост-апокаптичного живого світу. Також, залучення не однотипних завдань та локацій, що орієнтуватимуться не лише на виживанні, але й дослідженні місцевості задля поновлення ресурсів та розповіді історії світу або персонажей.

1.5. Відеогра “Project Zomboid”.[8]

Ізометрична відеогра 2013 року з відкритим світом де кожне рішення має значення. Незалежно від того, граєте ви наодинці чи в багатокористувацькому режимі ви повинні майструвати, будувати,

---

[6] https://www.mutantyearzero.com/#1

[7] Стелс — механіка у грі завдяки якій персонаж може проходити моменти гри “непоміченим”.

[8] https://projectzomboid.com/blog/

боротись, ловити рибу, грабувати та робите все можливе аби залишитись в живих у жорстокому, зараженому зомбі світі. Завдяки великій карті та розгалуженій механіці виживання неможливо мати два однакових проходження, кожна гра унікальна. Гра пропонує широкі можливості налаштування, що дозволяє адаптувати свій досвід різними рівнями складності, налаштування зараження та екологічними проблемами. Основою гри є реалізм. Оволодіння навичками будівництва, кулінарії, медицини та ремонту, має вирішальне значення для довготривалого успішного виживання. Однак виживання — це не лише навички — світ постійно розвивається. Погода змінюється, пори року, ресурси виснажуються, а електромережі та водопостачання зрештою виходять з ладу, змушуючи вас адаптуватися або загинути.

Як аналог, гра слугує як один з найкращих прикладів використання ізометричного положення. Світ наведеного вище аналогу реалістичний у понятті деталей та ідентичності з нашим світом — кожна рана має відповідний ризик впливу на виживання, аби уникнути голоду не достатньо лише декількох “яблук”, аби покращити захист потрібно модифікувати інвентар.

1.6. Серія ігор “S.T.A.L.K.E.R.”[9]

Культовий шутер 2007 року, гра від першої особи з елементами виживання та RPG. Історія альтернативного світу, де Чорнобильська АЕС переживає повторний вибух, що призводить до появи «зони» - уражена область наповнена аномаліями, мутантами та ворожими угрупуваннями. Гру високо оцінили за унікальну атмосферу, деталізований світ та складну

[9] https://www.stalker2.com/uk

механіку виживання, згодом вона стала культовою, що призвело до появи декількох частин гри які є продовженням історії.

Гра слугуватиме аналогом завдяки ідеї сюжету, який гравець може проходити за бажанням, тобто має перед собою відкритий світ для розвитку. Також, гра є прикладом атмосферного динамічного світу, натхненним існуючою місцевістю України, що перетинається з метою нашої гри.

1.7. Відеогра “Slay the Spire ”.[10]

Slay the Spire — 2017 року випуску покрокова подібна до рольового жанру гра, або ж roguelike. Мета гравця підійматись вежами знищуючи на шляху ворогів за використанням колоди карт, що постійно змінюється в залежності від вибору гравці. Кожна з карток позначає дію — атака, захист чи особливий ефект. Акцент гри полягає в варіативності тактик, маршрутів, карт, реліквій та рівнів.

Основною ідеєю для запозичення у вигляді аналогу є система бою на основі карток. Кожен бій запускає окрему сцену бою, де ходи гравця представленні у вигляді карток. Колода, звісно, залежить від навичок, інвентарю, стану героя та рішень у попередніх подіях. Також, варіативність стилю гри — гравець може надати перевагу “захисною”, “нападаючою”, “відновлюючою” побудовою колоди для кожного з персонажів групи.

1.8. Серія ігор “The Darkest Dungeon”.[11]

Покрокова стратегічна RPG гра виконана у готичному стилі. Гра набула популярності в 2016 році своїм похмурим, лавкрафтівським стилем,

[10] https://store.steampowered.com/app/646570/Slay_the_Spire/

[11] https://www.darkestdungeon.com/

високим рівнем складності та унікальною системою рівню стресу, що впливає як на сюжет, так і на ігровий процес. Гра дозволяє створити більш глибокий та емоційний досвід для гравця, підкреслюючи психологічні наслідки рішень гравця. Суть гри полягає в зібранні загону героїв, задля дослідження та очищення землі від зла.

Як аналог було інтегровано до нашої гри наявність емоційного впливу рішень, рівень відносин між членами групи що впливати не лише на настрій команди, але й на додаткові характеристики, та система і вигляд бою.

1.9. Відеогра “The Last of Us”.[12]

2013 року випуску пригодницький екшн із елементами виживання в поєднанні зі стелсом. Відома своїм емоційно насиченим сюжетом, глибокою, неповторною атмосферою постапокаліптичного світу та захоплюючим ігровим процесом. У постапокаліптичному світі головні герої гри подорожують через знищені грибковою інфекцією міста. Перед ними постає питання не лише виживання та боротьби з зараженими, але й моральними дилемами, що дає хибну надію в руїнах цивілізації.

Саме акцент на історії світу слугує аналогом для нашої гри. Оточення, залишені речі, подорожні, написи на стінах, фотографії, записи надаватимуть змогу розповісти щось більше ніж історію руйнації. Тематичні локації з історією де гравець знаходиться не лише заради ресурсів, але й аби зрозуміти, хто тут був і як усе закінчилось. Звісно ж, мотив вибору між гуманністю і виживанням.

[12] https://store.steampowered.com/app/1888930/The_Last_of_Us_Part_I/

1.10. Відеогра “The Long Dark”[13]

2014 року випуску гра з детальним досвідом виживання та дослідження, який кидає виклик гравцю мислити критично під час дослідження світу що перетворився у величезну замерзлу пустелю після геомагнітної катастрофи. Герой відіграє одинака, який бореться не лише з природою, але й з голодом, втомою, самотністю та холодом. Гра не вимагає швидкого темпу, відрізняючись реалістичністю механіки виживання та доволі меланхолійною атмосферою. Перед гравцем не постають типові надприродні загрози у вигляді монстрів чи зомбі, лише суворість навколишнього середовища.

Як аналог використовується елементи взаємодії з навколишнім середовищем, система крафту та орієнтування в місцевості з використанням мапи чи компасу. Кожна з локацій в представленій вище грі це маленька історія. Саме тому, атмосфера будуватиметься через деталі середовища та діалогами. Також, запозиченим є природній саундтрек, що принесе відчуття “тихої” самотньої тривоги, але разом з тим в поєднанні зі спокоєм від ностальгії.

1.11.Серія ігор “The Walking Dead”[14]

Епізодична пригодницька гра 2012 року випуску заснована на культовій серії однойменних коміксів. Історія розгортається на самому початку зомбі апокаліпсису. Сюжет зосереджений на емоційних виборах і наслідках рішень гравця, що в подальшому впливають на персонажів та розвиток історії. Важливим аспектом геймплею є прийняття рішень, які матимуть далекосяжні наслідки для персонажів і зміни сюжету.

---

[13] https://www.thelongdark.com/

[14] https://store.steampowered.com/app/207610/The_Walking_Dead/?

Аналоги для проєкту натхненні грою у сюжетному контексті: можливий напад мародерів на табір гравця, історія ведеться незадовго після початку епідемії. Звісно ж, вагомість рішень у вигляді нелінійного наративу, де дії гравця матимуть реальні наслідки на хід гри. Подібно до аналогу, в грі головною загрозою не є зомбі. Найбільшою небезпекою є інші люди, відносини, психологічний настрій, що створюватиме зв’язок з гравцем, що триматиме гравця в напрузі більше ніж від бою.

РОЗДІЛ ІІ. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура відеогри “Місто спогадів”.

Концепція полягає в поєднанні елементів виживання з атмосферою українського міста у постапокаліптичних реаліях у РПГ грі. Події розгортаються у провінційному містечку центральної України, яке раптово опинилося осередком поширення невідомого вірусу. Гравець бере на себе роль одного з небагатьох уцілілих, що змушений не лише боротися за базові потреби: їжа, вода, медикаменти та безпечний притулок у занедбаних квартирах, школах, поліклініках — а й розкрити для себе місто в новому сенсі через спогади його мешканців. Перед гравцем постають складні моральні рішення, тому кожен обраний шлях впливає на внутрішній стан, репутацію, довіру, мотивацію та відданість не лише персонажа, але й за наявності групи, що супроводжують його. Бажаєте ви поділитись ліками з незнайомцем, ризикувати залишити союзника заради цінного матеріалу для виживання, чи виступити на боці науковця-пацифіста проти озброєних мародерів — кожне рішення може мати суттєвий вплив на подальший розвиток сюжету гри. Ізометричне положення камери дозволяє мати доступ до планування переміщення містом, а критичні сутички з зараженими розгортаються в контрастному 2D режимі, що надає змогу використати точне прицілювання або варіативність атаки на відповідного зараженого. Як і в житті, інвентар гравця обмежений, тому важливо об’єднувати знайдені матеріали та створювати щось нове: пастки, саморобні сигналізації для захисту бази, медикаменти та їжу. У процесі дослідження відкриваються декілька сюжетних ліній ключових персонажів, які, за бажанням можна пройти. Гравець отримує можливість прожити одну й ту ж історію двома абсолютно різними особами з різними поглядами — воєнний що є частиною великого містечка тих хто вижив, та медсестри, що в ім’я втраченого брата вирішила вчинити помсту ворогуючому поселенню.

В процесі гравець зустрічає негральних персонажів що розкриватимуть одні й ті ж події але з різних ракурсів. Обидві сюжетні лінії ведуть до однієї точки перетину і кожна з цих альтернатив відкриває унікальне завершення. Крім основного сюжету, гравець виявляє перехресні історії мешканців, що надаватимуть змогу покращити характеристики групи або персонажів та розкрити історію міста зі шматочків особистих бачень.

У рамках диплому гравець починатиме гру з самого початку, досліджуючи центральну зону міста: житлові вулиці, провулки, навколишню територію бази. Ролик зображатиме взаємодію персонажа з навколишнім світом, та сцену бою.

Отже, під час проходження гравець занурюється не лише в боротьбу за виживання серед руїн і зомбі, а й отримує змогу відчути душу міста через фрагменти особистих спогадів та розповідей мешканців. Кожна знайдена записка чи фрагмент фото пробуджують ностальгію й нагадують про комфорт навіть у важкі часи.

2.2. Стилістична концепція відеогри “Місто спогадів”.

Гра реалізована в ізометричній перспективі та витримана в теплій палітрі кольорів, що створює контраст з ідеєю похмурого та тривожного сюжету постапокаліптичного світу. Візуальний стиль нагадує мальовану від руки графіку, де кожен об’єкт — від будинків до персонажів — має чіткі але живі контури, що викликає приємну атмосферу. В контексті відео буде освітлено здебільшого звичайний міський ландшафт з житлових будинків, шкіл, та загальних місць користування. В подальшому, планується залучення більшої кількості видів міського ландшафту.

Ізометрична карта дозволяє гравцю оглядати сцену з висоти, плануючи дії для повного дослідження світу. Даний концепт дає змогу

зануритись в простір гри — гравець повертається до знайомих дворів але під іншим кутом погляду на світ.

Головною стилістичною метою стало емоційне занурення. Завдяки перенесенню та деталізації побутових елементів — клумб, лавок, дверей, дворів, парканів і т.і. — гравець асоціює події гри з власними спогадами про візуально подібні місця.

2.3. Технічні характеристики та особливості відеогри “Місто спогадів”.

Проєкт виконано за допомогою програм: Clip Studio Paint, SAI — для створення 2D анімацій та дизайну статичних зображень: відмальовування фонів, мап, елементів сцен, Kdenlive — для редагування та постпродакшену. Здебільшого, робота над проєктом виконувалась в Clip Studio Paint з використанням текстурованих пензлів та шарів накладення.

2.4. Звукове рішення відеогри “Місто спогадів”.

Звуковий супровід відіграє ключову роль у передачі атмосфери постапокаліптичного українського містечка. Використовується мінімалістичний природній ембієнт, що відповідає характеристикам сцен, ефект імітації мовлення по типу ігор Sims, Animal Crossing, Good Pizza, Great Pizza, Papa’s cooking games, та інтерактивне аудіо, що реагує на дії гравця — хода, клікання, скрегіт, тертя тканини.

ВИСНОВКИ

У сучасній ігровій індустрії жанр виживання в умовах зомбі-апокаліпсису залишається одним з найпопулярніших. Однак, більшість з таких ігор фокусуються на дії та бойових сценах, частіше уникаючи важливих емоційних та культурних аспектів. Даний проєкт є прикладом потенціалу даного жанру як інструменту не лише для розваг, а й художнього, культурного та емоційного самовираження. Метою було переосмислення підходів до теми апокаліпсису, поєднання вже наявних ознак та механік жанру з атмосферою українського провінційного містечка.

У межах дипломного проєкту, на етапі аналізу аналогів було проаналізовано ключові тенденції розвитку ігрової індустрії, зокрема в напрямку рольових ігор жанру виживання.Було роведено порівняльну оцінку і наративних компонентів ігор даного жанру з метою формування моделі гри що відповідатиме концепту покрокової РПГ гри з механікою карткового бою.

Поєднання візуально легкого стилю з характерною побутовою культурою, локальною архітектурою надає інноваційний характер проєкту. Гра базується на глибокій атмосфері, візуальній простоті та бойовій системі у вигляді карток. Значна увага приділяється архітектурному та природному середовищу, що робить гру максимально впізнаваною для українського гравця та цікавою для закордонної аудиторії. Особливий акцент зроблено на емоційному зануренні, збереженні психологічного комфорту гравця, що є особливо важливим в умовах сучасної соціокультурної ситуації в Україні.

Результат цього дипломного проєкту демонструє, що створення даного ігрового продукту що враховує естетичні, психологічні та культурні чинники, може стати вагомим внеском у розвиток українського цифрового

мистецтва, а також, сприяти культурній репрезентації України у глобальній ігровій спільноті.

ЛІТЕРАТУРА

1. Zombie Games Market – Global Industry Size, Share, Trends, Opportunity, and Forecast, 2023–2030. Wiseguyreports: веб-сайт. URL: https://www.wiseguyreports.com/reports/zombie-games-market (дата звернення 07.05.2025).

2. Griffiths M., Makuch R. The Relationship Between Zombie Video Game Engagement and Real-Life Problem Solving. SSRN: веб-сайт. URL: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=5062644 (дата звернення 07.05.2025).

3. Alder's Blood: Definitive Edition. Steam: веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/app/820020/Alders_Blood_Definitive_Edition/

4. Deep Sky Derelicts. Steam: веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/app/698640/Deep_Sky_Derelicts/

5. Disco Elysium. Official Website: веб-сайт. URL: https://discoelysium.com/

6. Mutant Year Zero: Road to Eden. Official Website: веб-сайт. URL: https://www.mutantyearzero.com/#1

7. Project Zomboid – Official Blog: веб-сайт. URL: https://projectzomboid.com/blog/

8. S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl: веб-сайт. URL: https://www.stalker2.com/uk

9. Slay the Spire. Steam: веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/app/646570/Slay_the_Spire/

10. Darkest Dungeon. Official Website: веб-сайт. URL: https://www.darkestdungeon.com/

11. The Last of Us™ Part I. Steam: веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/agecheck/app/1888930/

12. The Long Dark. Official Website: веб-сайт. URL: https://www.thelongdark.com/

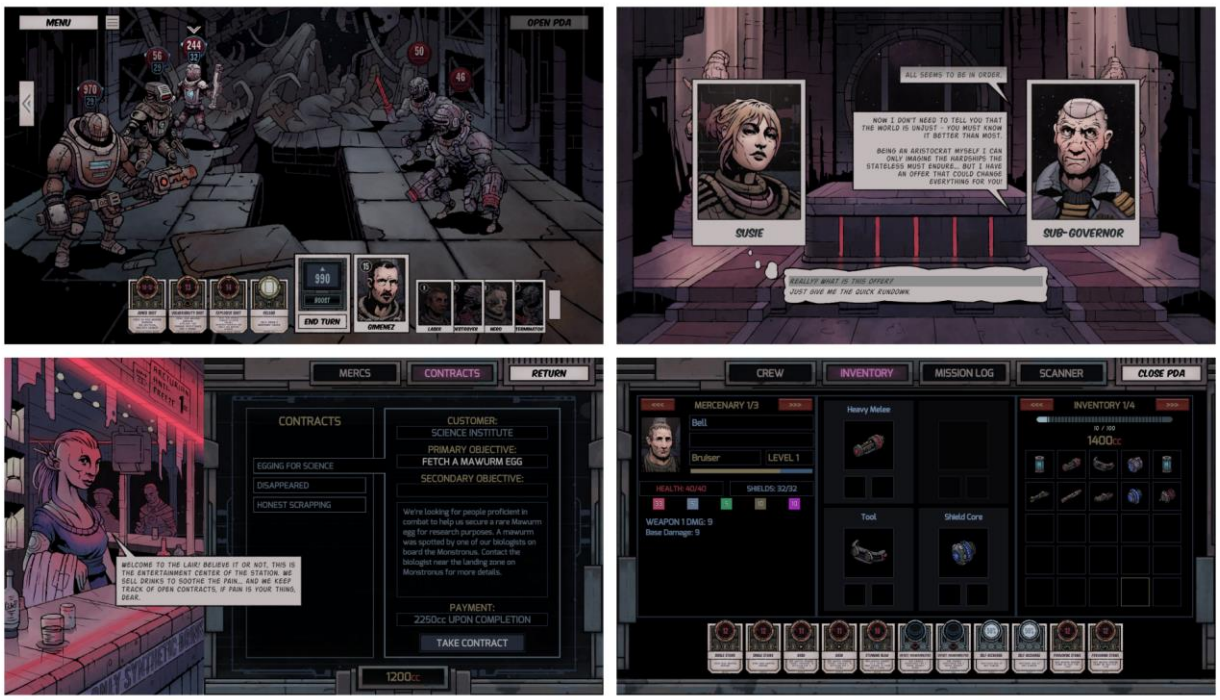
13. The Walking Dead. Steam: веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/agecheck/app/207610/

14. Lavoie J. Video Games as a Medium for Mental Health Support: The Role of Narrative and Emotion. PsyArXiv: веб-сайт. URL: https://osf.io/preprints/psyarxiv/qrjza_v1 (дата звернення 04.05.2025).

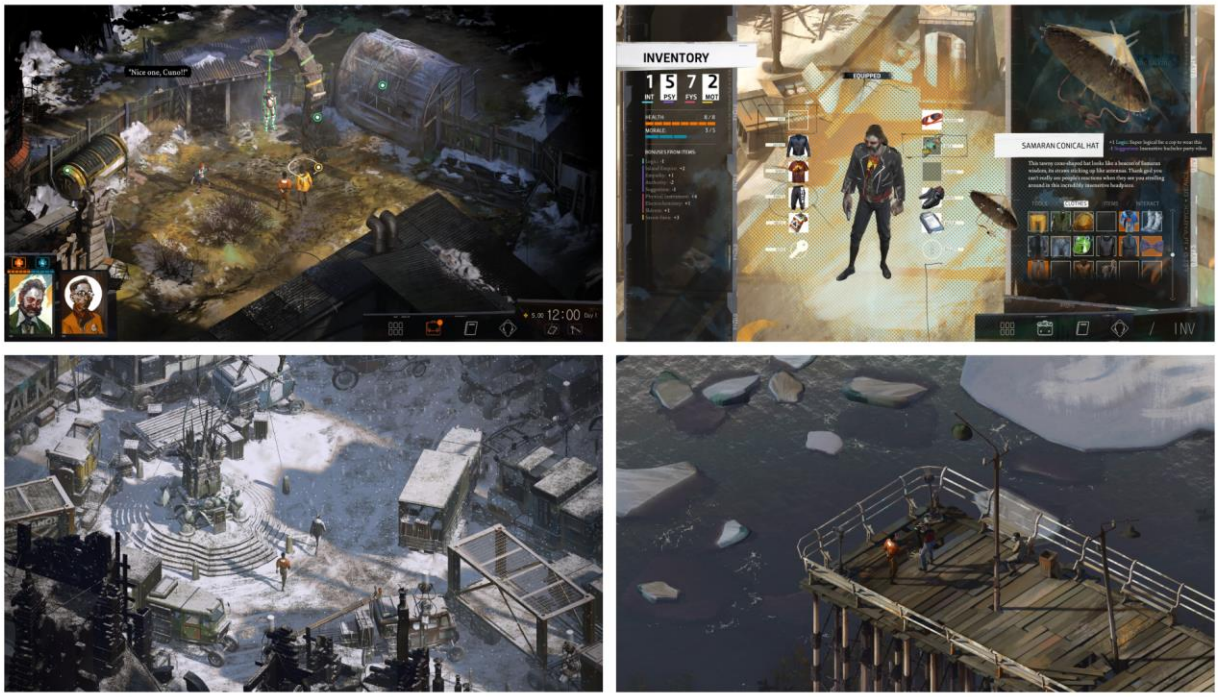
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Відеогра “Alder's Blood”, 2019 р.



Іл. 1.2. Відеогра “Deep Sky Derelicts”, 2017 р.



Іл. 1.3. Відеогра “Disco Elysium”, 2019 р.



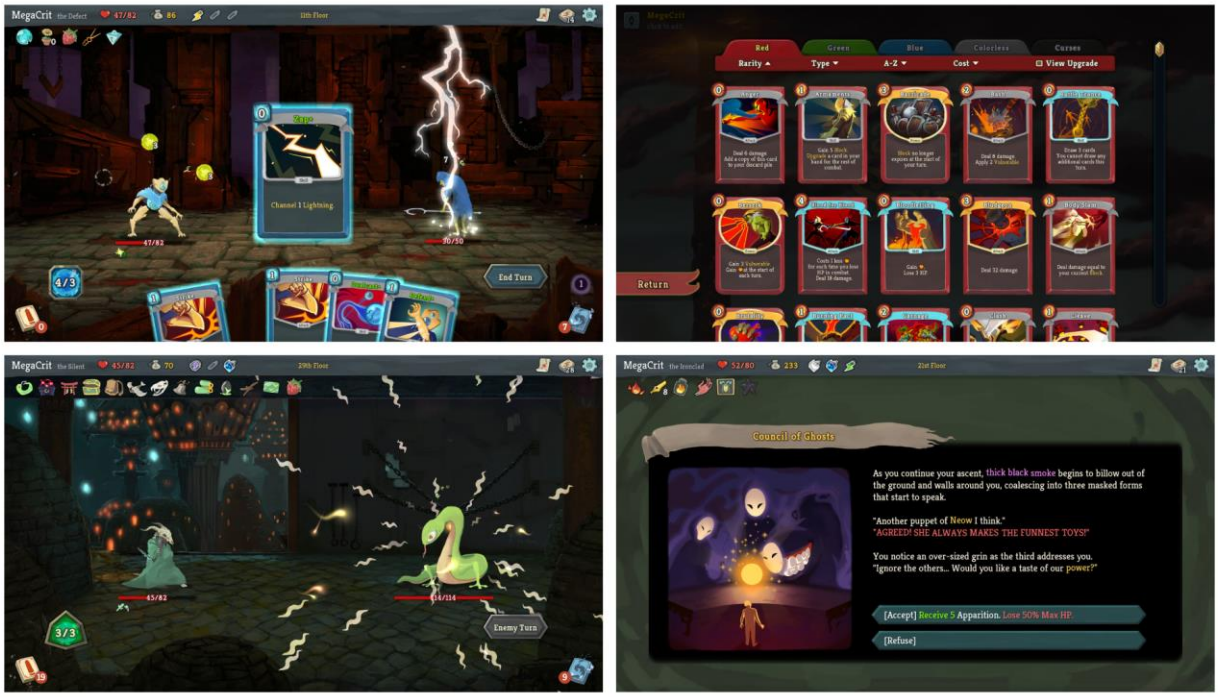
Іл. 1.4. Відеогра “Mutant year zero”, 2018 р.



Іл. 1.5. Відеогра “Project Zomboid” 2013 р.



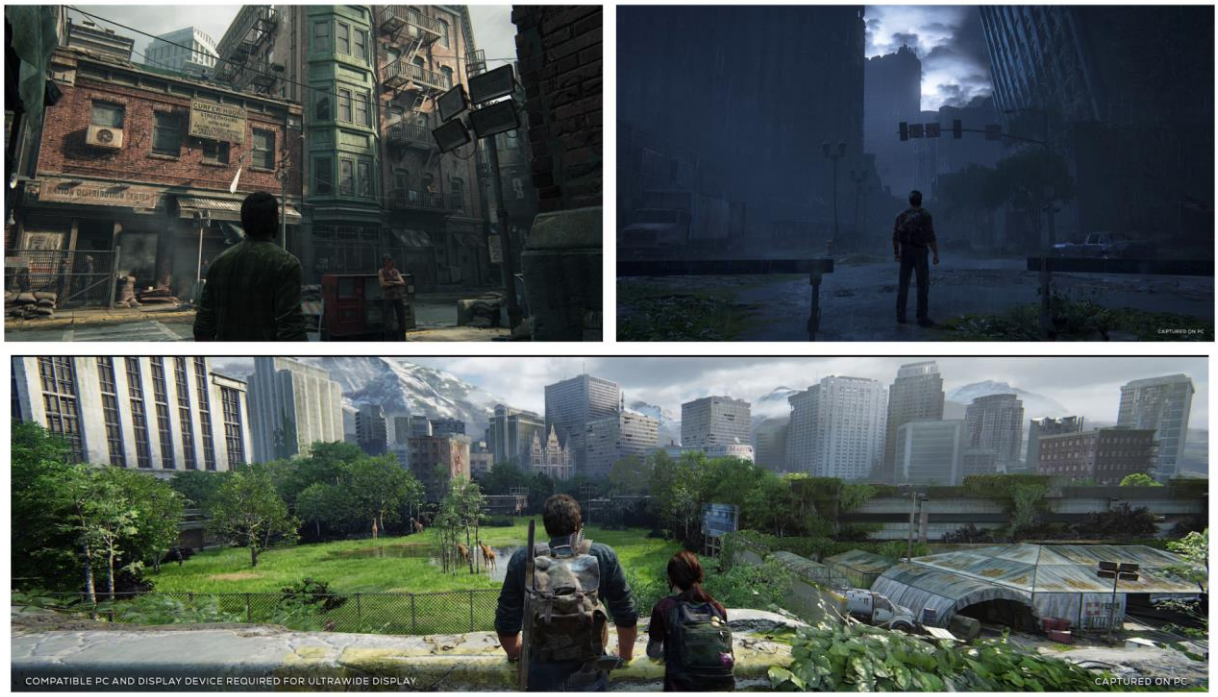
Іл. 1.6. Серія ігор “S.T.A.L.K.E.R.” 2007 - 2024 р.



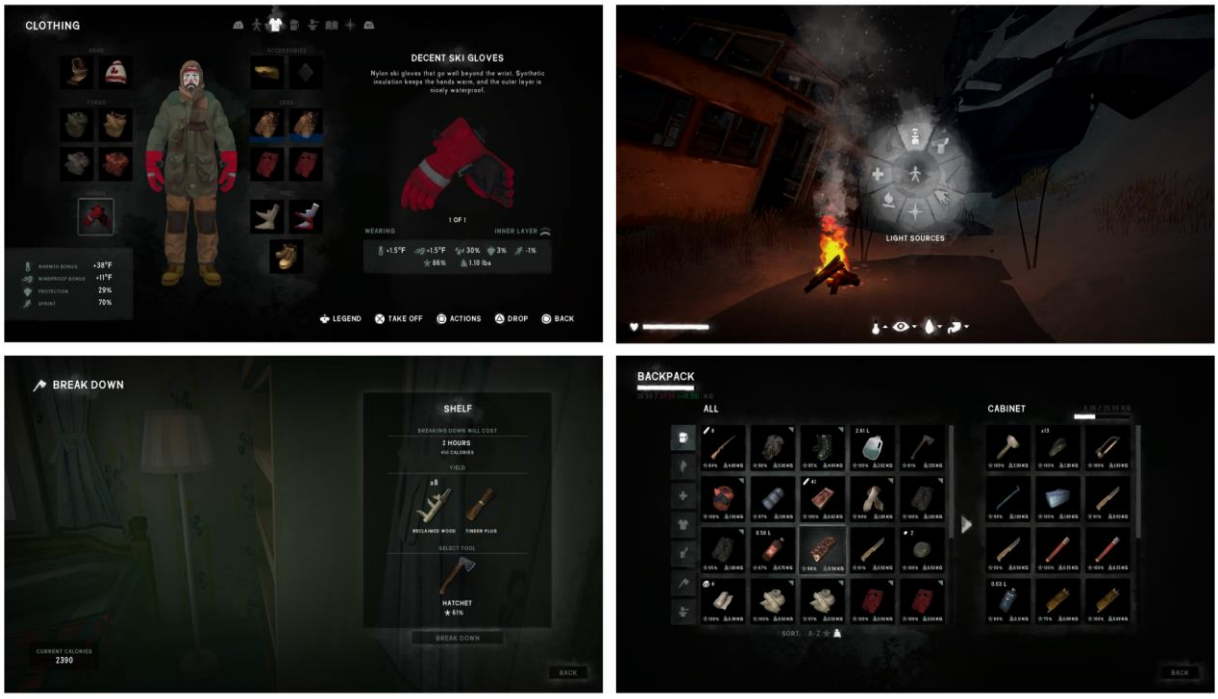
Іл. 1.7. Відеогра “Slay the Spire” 2017 р.



Іл. 1.8. Серія ігор “The Darkest Dungeon” 2016 - 2023 р.



Іл. 1.9. Відеогра “The Last of Us” 2017 р.

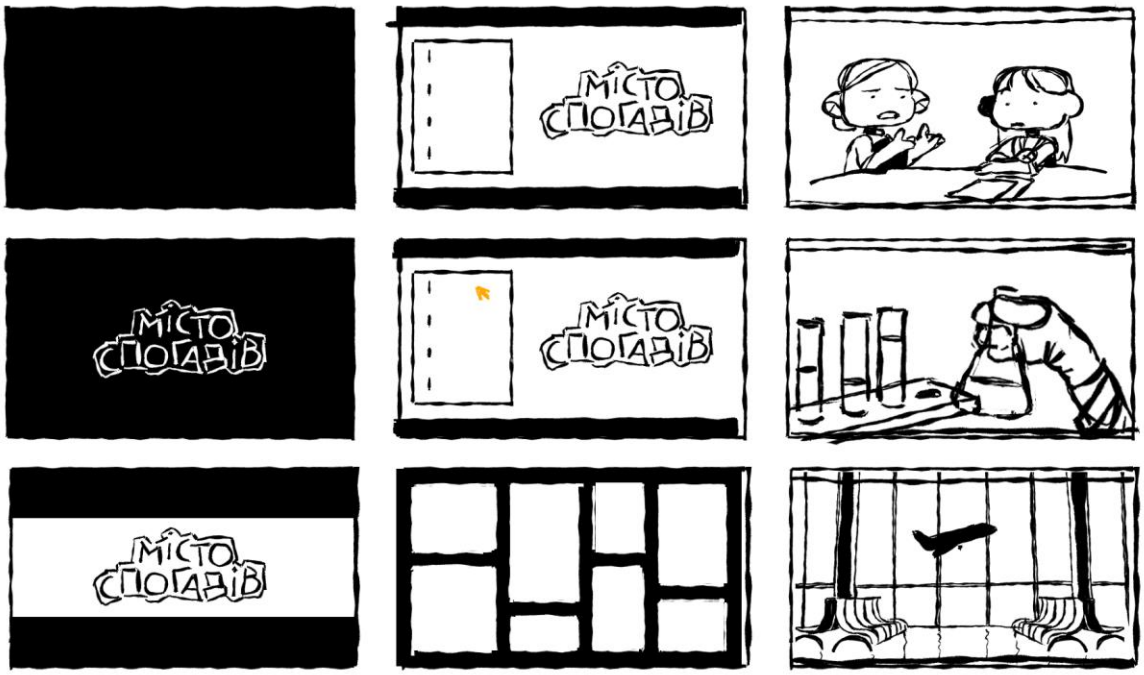


Іл. 1.10. Відеогра “The Long Dark” 2014 р.

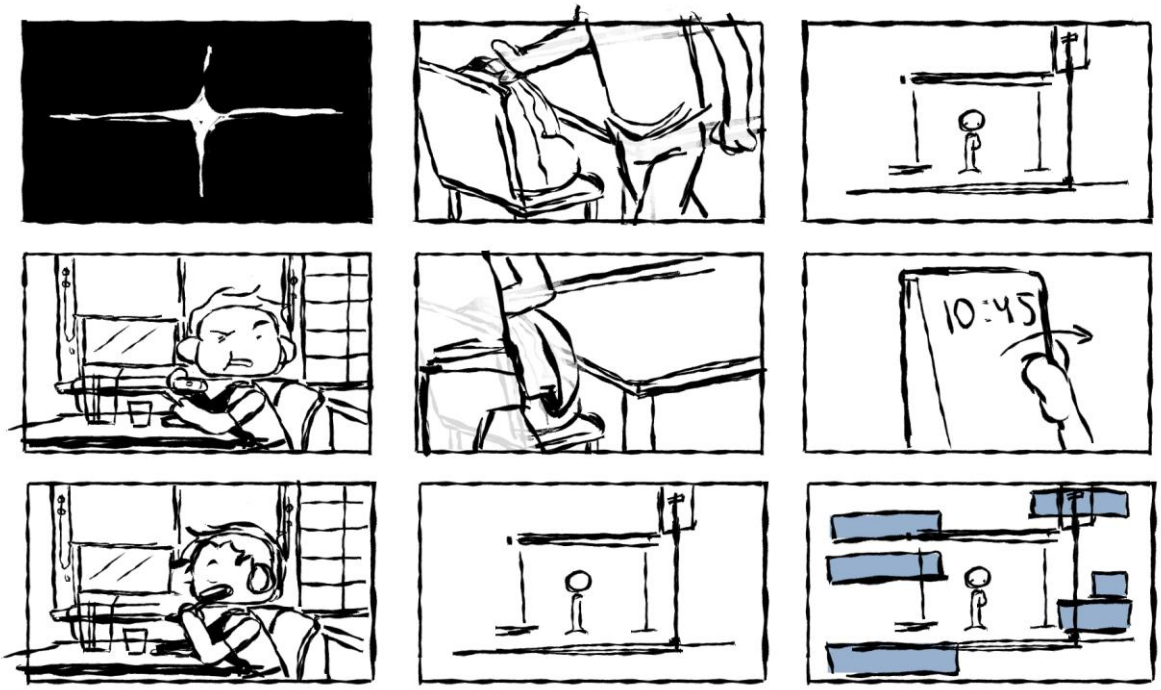


Іл. 1.11. Серія ігор “The Walking Dead” 2010 - 2018 р.

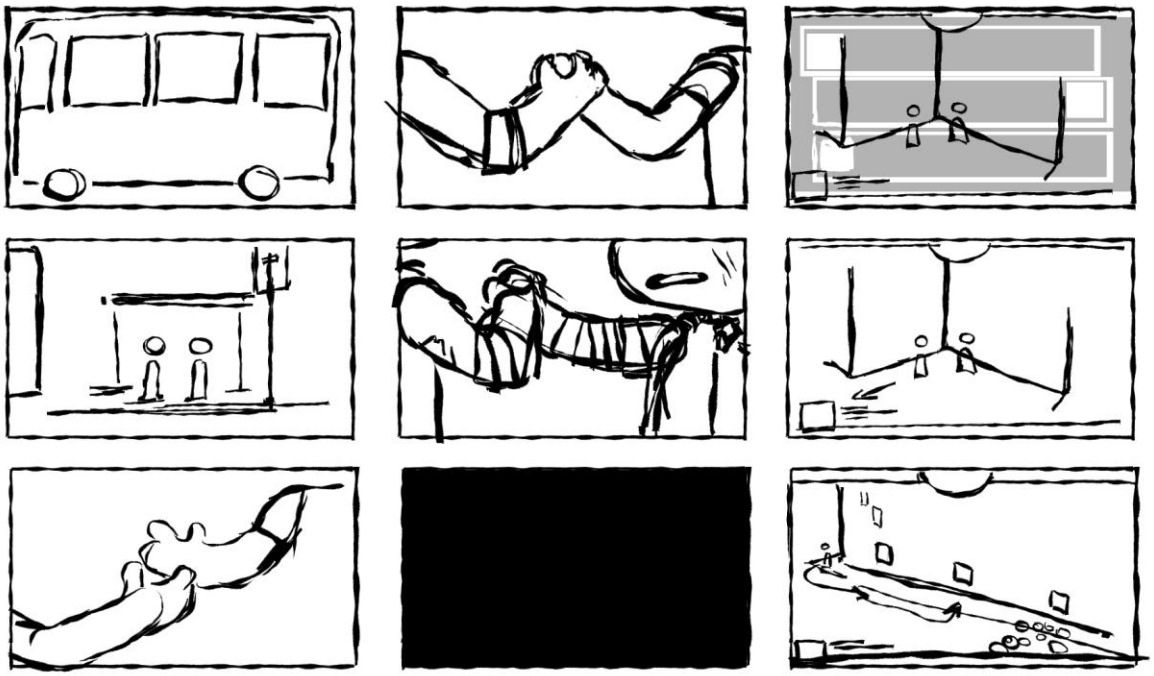
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



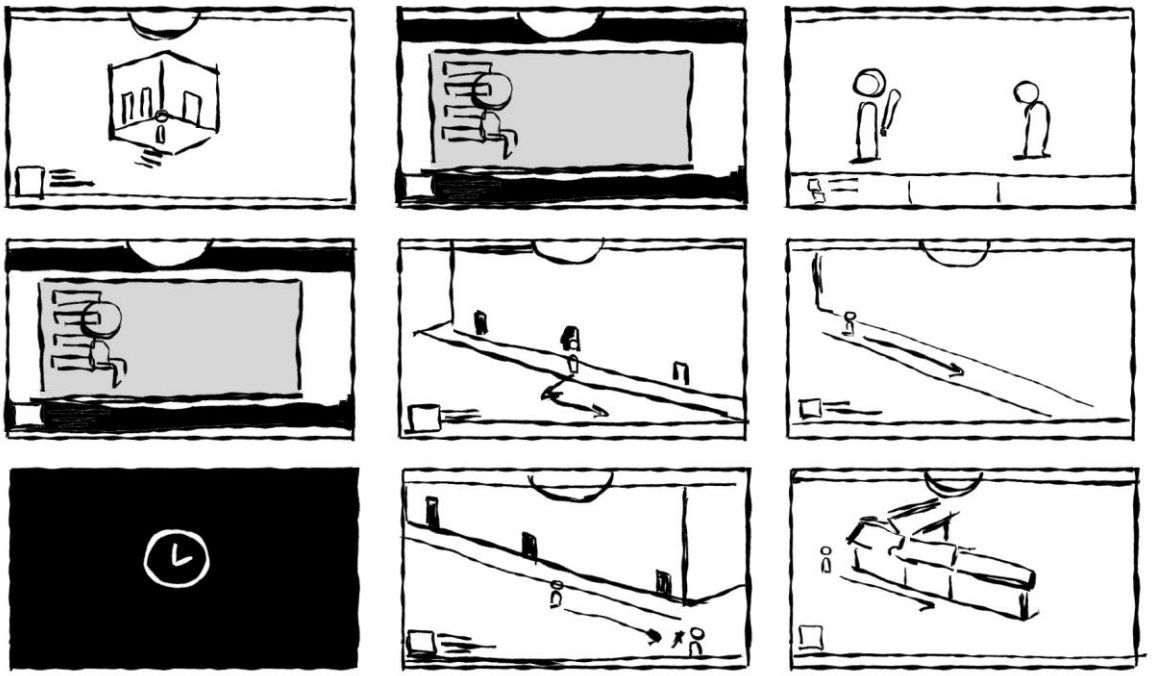
Іл. 2.1. Розкадрування до вступної історії.



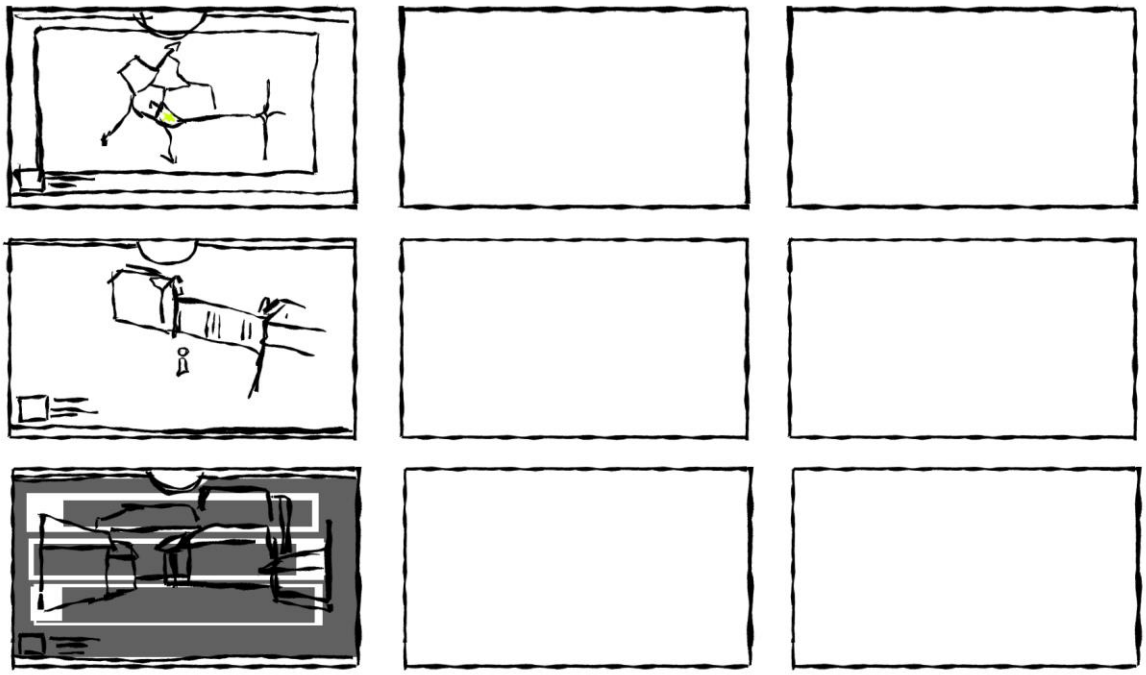
Іл. 2.2. Продовження розкадрування до вступної історії.



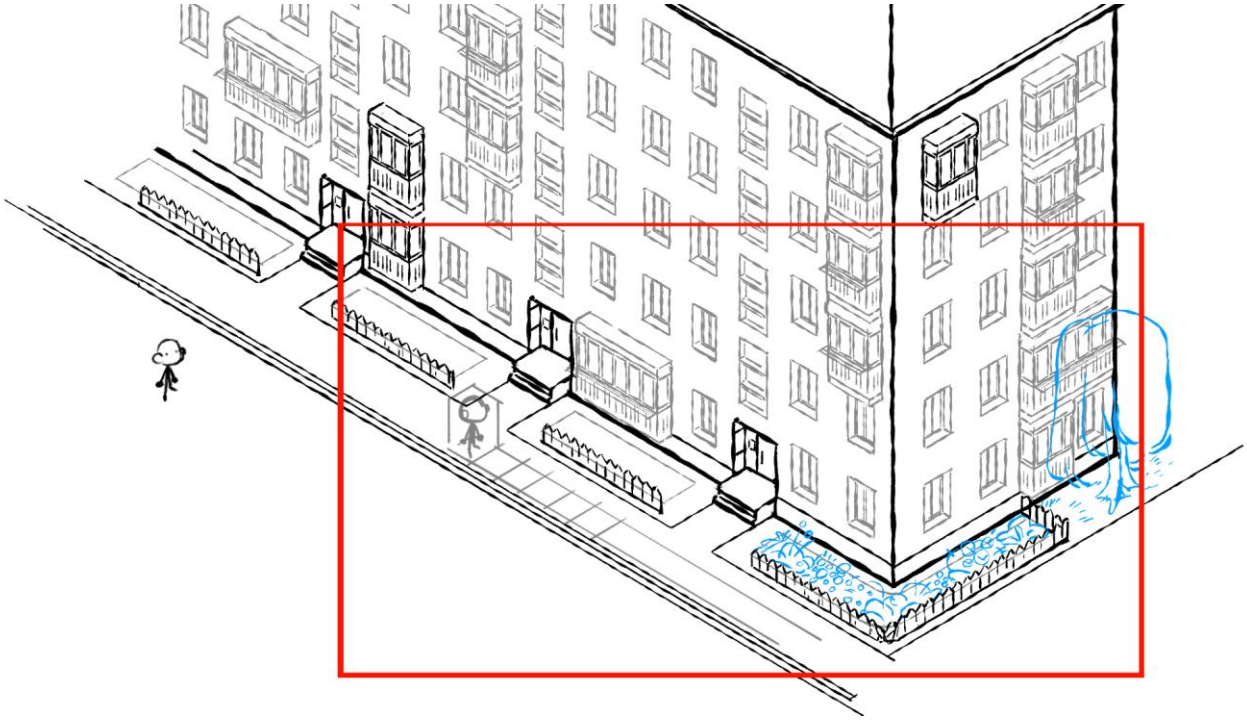
Іл. 2.3. Кінець розкадрування до вступної історії та початок геймплею.



Іл. 2.4. Розкадрування до геймплею.



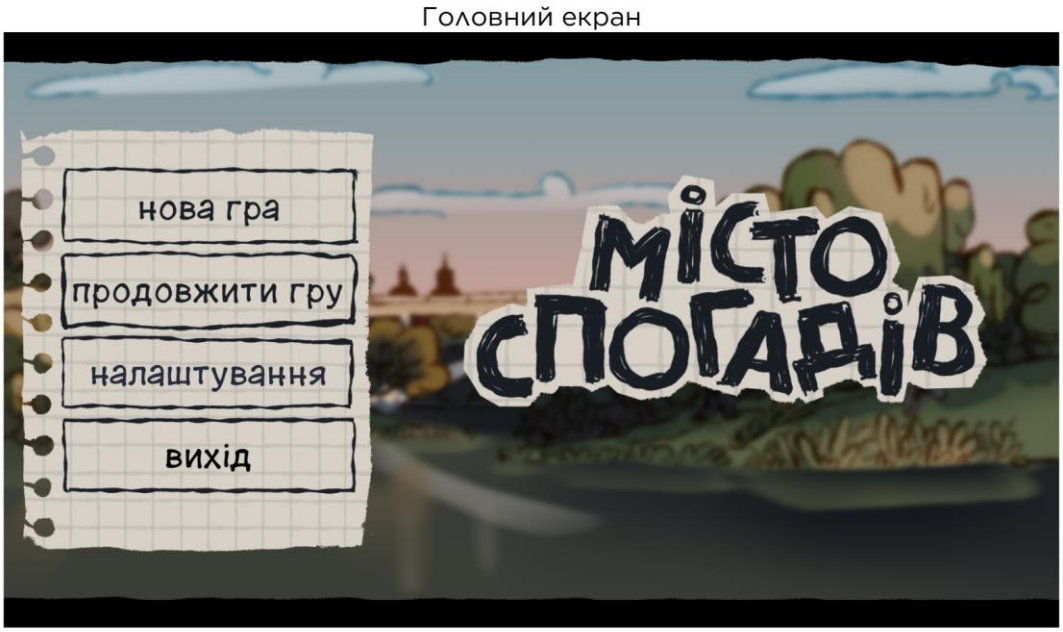
Іл. 2.5. Кінець розкадрування до геймплею.



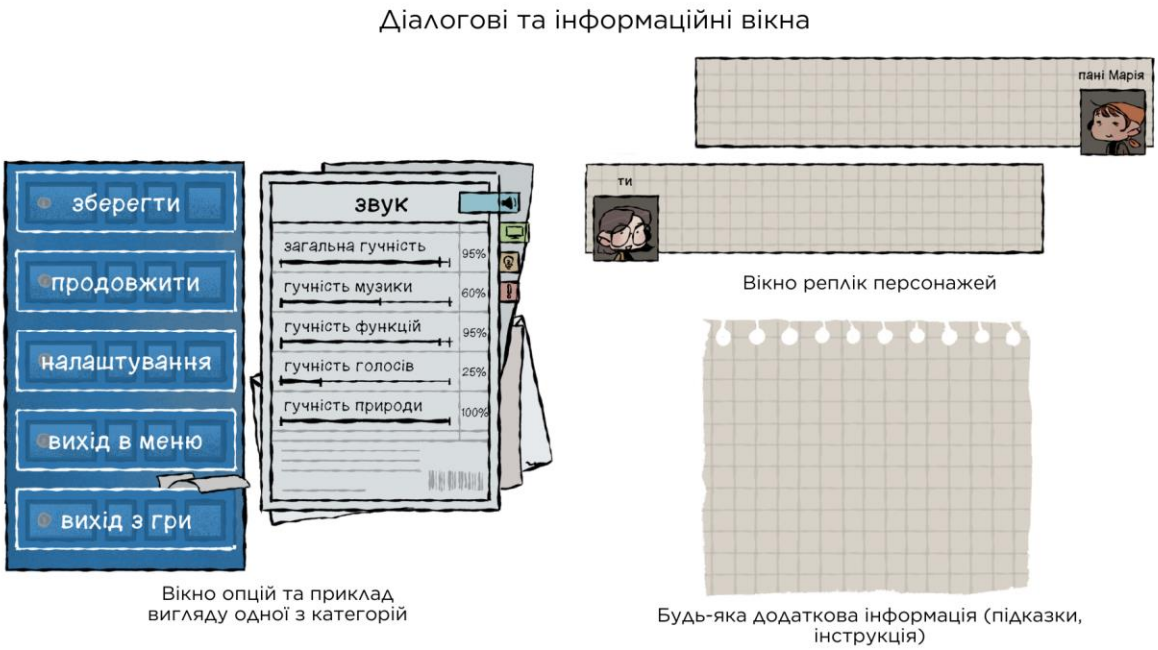
Іл. 2.6. Положення однієї з сцен.



Іл. 2.7. Дизайн логотипу та сплеш-скріну.



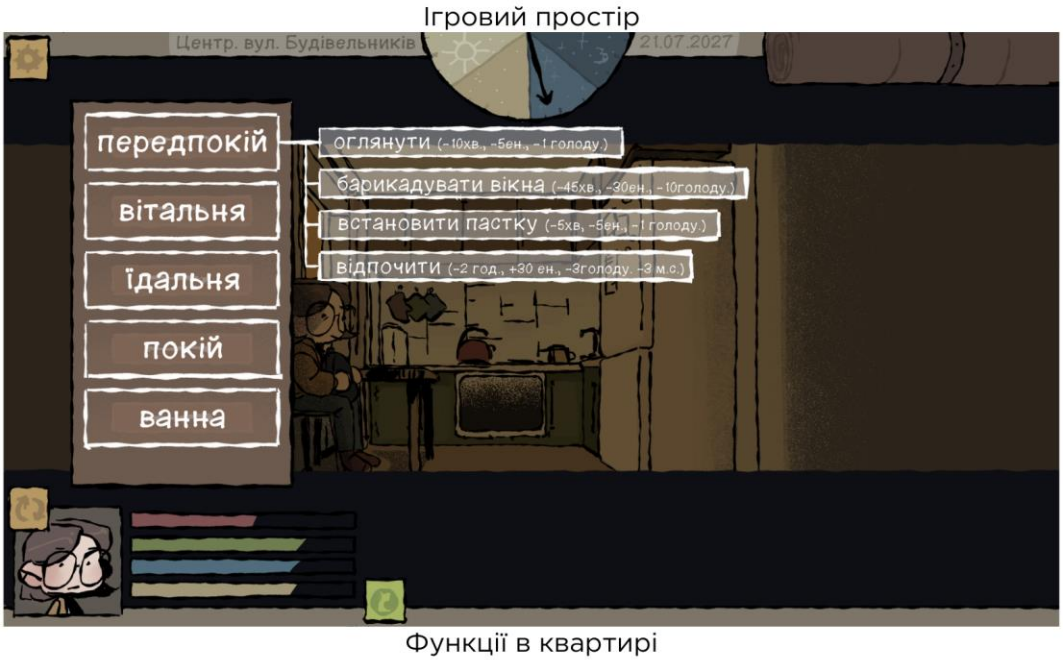
Іл. 2.8. Дизайн інтерфейсу меню.



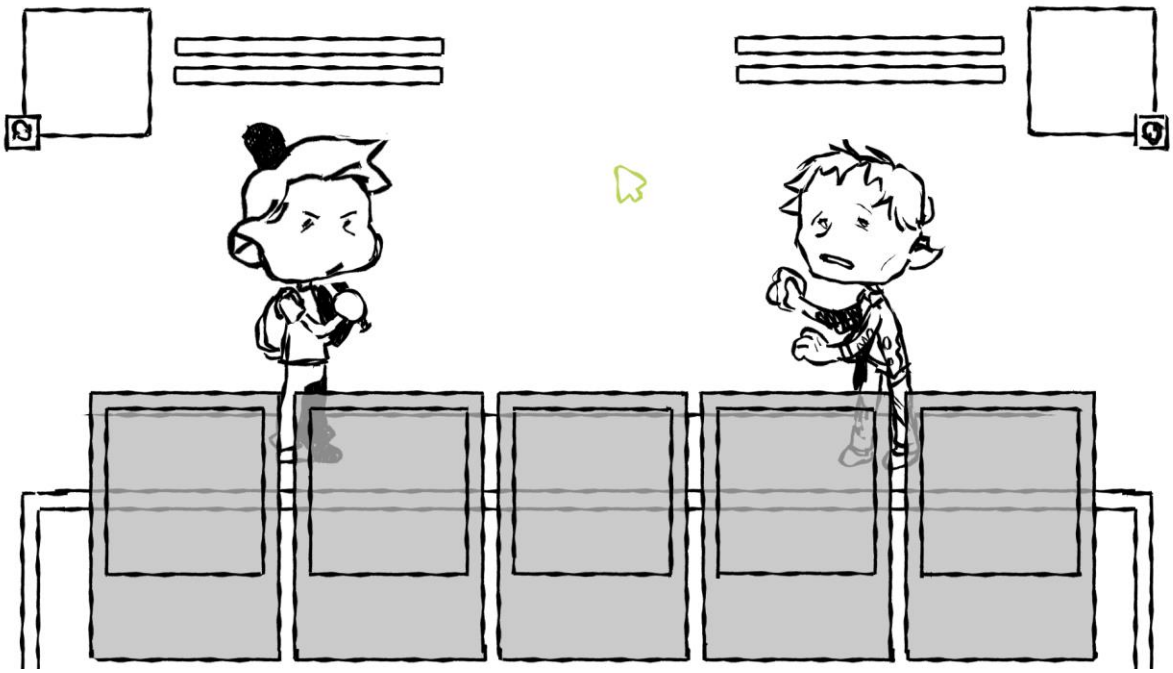
Іл. 2.9. Дизайн діалогових та інформаційних вікон.



Іл. 2.10. Дизайн інтерфейсу гри.



Іл. 2.11. Дизайн ігрового простору в приміщенні та опції з діями середовища.



Іл. 2.12. Ескіз бойового функціоналу.

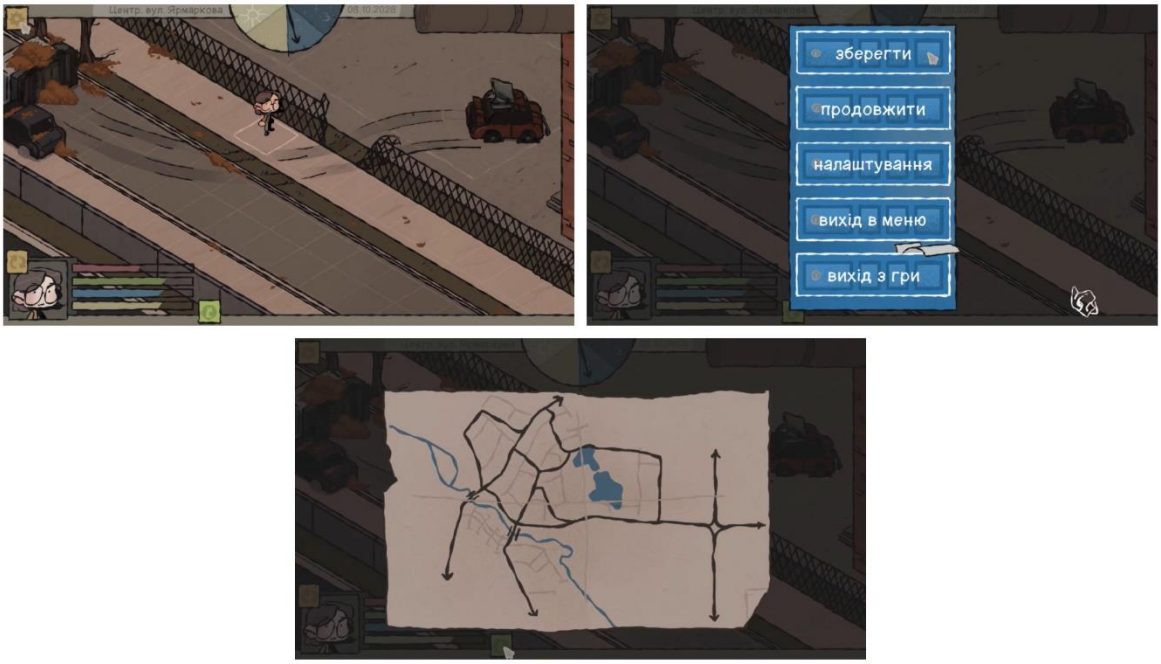
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ



Іл. 3.1. Експозиція



Іл. 3.2. Розвиток дії



Іл. 3.3. Зав’язка



Іл. 3.4. Кульмінація